

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

PAULO JOSÉ MARIN

**O USO DA MÍDIA HISTÓRIA EM QUADRINHO PARA ENSINO DE PRESERVAÇÃO DO
MEIO AMBIENTE**

CURITIBA

2013

PAULO JOSÉ MARIN

**O USO DA MÍDIA HISTÓRIA EM QUADRINHO PARA ENSINO DE PRESERVAÇÃO DO
MEIO AMBIENTE**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. Ma. Cátia Garcia Moraes

CURITIBA

2013

O USO DA MÍDIA HISTÓRIA EM QUADRINHO PARA ENSINO DE PRESERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE

MARIN*, Paulo José.

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Foz do Iguaçu/PR

RESUMO - As histórias em quadrinhos em Hagáquê são considerados um meio de comunicação do seu pensamento com o visual, sendo manifestadas através da narração de palavras, imagens, cores e balões. Nesta pesquisa tem como objetivo principal investigar o hábito de leitura de histórias em quadrinhos por crianças cursando o 5º ano do ensino fundamental. Apresentação de História em quadrinhos e tirinhas que abordem a importância da preservação do meio ambiente, como forma de comunicação e expressão que revolucionou a maneira de ler e escrever abordando as temáticas leitura de quadrinhos, hábito de ler em bibliotecas. Para a pesquisa de campo, foi utilizado como instrumento de coleta de dados um questionário aplicado a 35 alunos, estudantes da referida escola. Os resultados sugerem que as HQs ocupam um papel de destaque na vida dos professores e alunos, pois incentivam e estimulam o hábito de leitura; atuam como uma atividade de lazer, aguçando a criatividade a organização das ideias e assim melhorando a ortografia.

Palavras-chave: Mídia. Meio Ambiente. Quadrinhos.

1 INTRODUÇÃO

Desde a pré-história percebe-se a necessidade dos homens se comunicarem, quando registravam nas cavernas uma sequência de desenhos significativos que demonstravam os acontecimentos do seu cotidiano. Alguns destes registros realmente parecem com as histórias em quadrinhos que temos hoje, sendo que sem os balões e a escrita. Mesmo assim, conseguimos interpretar a maioria das histórias registradas ali. Assim com a pré-história percebemos a necessidade dos homens se comunicarem, quando registravam nas cavernas uma sequência de desenhos significativos que demonstravam os acontecimentos do seu cotidiano. Alguns destes registros realmente parecem com as histórias em quadrinhos que temos hoje, sendo que sem os balões e a escrita. Mesmo assim, conseguimos interpretar a maioria das histórias registradas ali.

Conforme Gairsa (1970, p.20) (...) a primeira forma de escrita conhecida – os hieróglifos do Egito – foi o segundo tipo de história em quadrinhos que a humanidade conheceu. A história em quadrinhos evoluiu muito desde então, de acordo com estudos de Couperie (1970, p.9). O advento da história em quadrinhos foi preparado com uma longa evolução, cuja amplitude ultrapassa muito o domínio de seus primeiros protótipos na arte figurativa.

Portanto é importante a criação de ambientes de aprendizagem onde o aluno possa construir e ser valorizada a sua criatividade com o uso das tecnologias. Assim consideramos que é na escola que muitos brasileiros terão oportunidade de inserção no mundo virtual. Espaços educacionais que contam com o computador como ferramenta facilitadora da aprendizagem e atende às demandas da sociedade contemporânea contribuem para o desenvolvimento do sujeito num mundo globalizado.

Proporcionar a inclusão digital aos alunos, por intermédio de atividades desenvolvidas no Laboratório de Informática. Nessa etapa, eles observarão 2 vídeos que demonstram como utilizar os recursos do Programa HAGAQUÊ¹: sobreposição

¹ <http://pan.nied.unicamp.br/~hagaque/downloads.php?lang=pt-BR>

de imagens; maximização e minimização dos personagens, balões e tamanhos das fontes aplicadas; além de como salvarem suas histórias.

Desenvolver a criatividade utilizando a mídias, estimulando o espírito participativo e colaborativo do aluno durante as aulas no laboratório de informática do Colégio Vicentino São José com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental Fase I. Durante a realização do projeto procurou-se utilizar o computador como objetivos os instrumento no processo ensino aprendizagem, incentivar e criar o prazer pela escrita, associar o balão dos quadrinhos com o travessão dos textos, reforçar a aprendizagem dos alunos nas diferentes disciplinas com o uso do computador, promover a inclusão digital, produzir textos, despertar no aluno o interesse pela escola, tornando-o participativo e ativo, desenvolver uma leitura crítica e reflexiva, podendo interpretar a realidade apresentada.

Trabalhar com os com os alunos sobre os personagens que conhecem das histórias em quadrinhos e suas características. Bem como a importância da preservação do meio ambiente e como caracterizar as histórias em quadrinhos.

Promover situações de leituras de histórias em quadrinhos portal da Mônica a fim de garantir que os alunos conheçam a função comunicativa dos diferentes tipos de balões: quando está pensando, quando está falando, quando é o narrador que está falando e não o personagem, para que utilizá-los em suas histórias.

Este artigo está organizado em 6 seções sendo assim distribuído, na 2 apresenta a revisão de literatura. A metodologia está exposta na seção 3, os resultados da pesquisa na seção 4. A discussão dos resultados está apresentada na seção 5. E para finalizar, a seção 6 mostra as considerações finais deste estudo de caso.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Pode-se dizer que as histórias em quadrinhos começam com o homem das cavernas, quando gravou nas paredes de sua morada, suas crenças, seus

costumes, sua visão do mundo e, assim perpetuou para outras eras, outros homens, sua mensagem primitiva.

Mas, com o decorrer do tempo, o aparecimento das grandes civilizações, o homem continuou a desenhar suas histórias, seja nas paredes nos tetos de seus templos, cantando historias fantásticas de deuses e homens, como se adivinhasse que as futuras civilizações, um dia procuraria descobrir suas origens seus segredos. Assim o homem usou até mesmo sua cerâmica, seus utensílios de barro para perpetuar sua mensagem.

Com o advento do cinema parece ter sido o fermento necessário, para que surgisse no fim do século passado de forma jornalística, mais uma caricatura de personagens e fatos da época, uma brincadeira, “os quadrinhos” como hoje são conhecidos.

Logo de inicio, despertaram a curiosidade de leitores de jornais, aumentando o numero de vendas de “tiras” diárias com aventuras cômicas

A possibilidade de entender a história apoiando-se nos desenhos é, sem dúvida, algo que vai ao encontro das características do pensamento infantil e explica, em boa medida, o interesse das crianças pelas histórias em quadrinhos.

Segundo Mendes (1990):

“A história em quadrinhos (...) é um meio de comunicação de massas, cujas histórias são narradas através de imagens desenhadas e textos Inter-relacionados. Sua unidade básica é o quadrinho (ou vinheta), que quando se apresentam enlaçadas encadeada mente formam a estrutura sequencial do relato. Pode ser publicada em almanaques, periódicos e revistas. Além de informar e entreter, tem junto a outros meios de comunicação de massa um papel na formação da criança. A história em quadrinhos é transmissora de ideologia e, portanto, afeta a educação de seu público leitor”(p. 25).

A história nos mostra que de inicio, despertaram a curiosidade de leitores de jornais, aumentando o nível de vendas e o numero de “tiras” diárias com aventuras cômicas ou fantásticas dos primeiros heróis dos quadrinhos. Essa exploração aconteceu nos Estados Unidos, para imediatamente alastrar-se pelas maiores e mais desenvolvidas nações da Europa.

Em 1936, apareceu o “Super Homem” herói consagrado nos gibis, cuja a missão terrestre sintetizava-se na defesa dos fracos e oprimidos em favor da justiça, da ordem, da lei. Outros

No Brasil os primeiros quadrinhos apareceram na revista infantil “O Tico Teco” e alguns dos primeiros heróis foram Bolão, Reco-reco e Azeitona que viveram aventuras incríveis e que fizeram as delícias de inúmeras crianças.

Atualmente os quadrinhos contam histórias do futuro, de invenções e heróis de guerra e heróis extragalácticos.

O aspecto mercadológico das histórias em quadrinhos pressiona fortemente muitos artistas.

SOUZA, Mauricio, (1969) dá seu depoimento na Revista Vozes acerca das dificuldades encontradas pelo artista brasileiro.

“O material americano foi até hoje o responsável pelo não aparecimento de desenhistas nacionais. Digo, desenhistas nós tivemos vários, mas hoje estão se dedicando à publicidade ou foram para os Estados Unidos. É a velha lei da oferta e da procura. A estória estrangeira, não só a americana, mas também a inglesa e algumas francesas, chega aqui a preço de banana. A tira de jornal está custando apenas um dólar. Ora, enquanto isso, qualquer desenhista profissionalmente bom vai se sentar à prancheta e desenhar uma tira que custa em homem-hora duas ou três vezes mais. Fatalmente ele vai vender para um só jornal, porque não temos distribuidoras nem sindicatos nos moldes dos sindicatos americanos. A única tentativa aparecida no Brasil é a nossa redistribuidora, aqui na Maurício de Sousa Produções” (6).

A pesar de um decreto assinado em 1963, o de nº 52.494, onde regulamenta a exigência de quadrinho nos jornais e revistas, os artistas de Historias em quadrinhos esbarram até hoje no fator econômico para divulgar suas obras.

As historias em quadrinhos vem gradativamente participando de atividades escolares nas salas de aulas de praticamente todas as disciplinas. Durante muito tempo as historias em quadrinhos foram consideradas como leitura prejudicial ao desenvolvimento intelectual das crianças. Aos poucos, porém, foi se verificado a fragilidade da argumentação daquelas pessoas que se colocam contra os quadrinhos. Uma nova base metodológica de pesquisas culturais consegue então, estruturar a sua evolução critica trazendo diferentes informações.

A arte que sempre exigiria uma atividade contemplativa de seus poucos e privilegiado espectadores modificou-se no século passado com a explosão das técnicas reprodutoras: Fotografia, litografia, cinema, etc. a arte foi substituída por tecnologia orientada pelas necessidades criativas e sociais. E as pesquisas mostram o alto consumo dos quadrinhos.

Assim a mensagem linguística da história em quadrinhos compreende em dois aspectos: o aspecto narrativo e o diálogo.

O leitor de história em quadrinhos precisa conhecer as convenções peculiares: tamanho e espessura das letras, sequência de leitura dos diálogos e dos quadrinhos e demais símbolos utilizados.

As histórias em quadrinhos interliga-se com outras artes como pintura, o cinema, a televisão e a literatura, numa relação dinâmica. Muitas histórias passam do papel para as telas de cinema ou televisão, transformando nos desenhos animados ou inversamente, os filmes e seus personagens vão parar nas bancas de jornais.

Portanto ainda podemos afirmar que as histórias em quadrinhos permite o voo livre da imaginação de quem lê e, principalmente de quem cria.

O HagáQuê é um editor de histórias em quadrinhos, que possui um banco de imagens com diversos elementos (cenários, personagens, balões etc) e vários recursos de edição destas imagens para que as crianças construam sua própria história. Cabe ao professor incorporar nas suas aulas essas tecnologias, uma vez que, elas são muitas e se utilizadas adequadamente podem auxiliar no processo ensino-aprendizagem.

3 METODOLOGIA

Este artigo foi estruturado como uma pesquisa de caso incluindo uma revisão bibliográfica, após apresentar o tema a pesquisa foi realizada para os alunos as turmas do 5º ano do colégio Vicentino São José foram até o laboratório de informática onde que no primeiro momento assistiram a um vídeo conhecendo o Hagáquê: editor de histórias em quadrinhos², o qual foi apresentado o software para todas as turmas, logo após os alunos criaram histórias em quadrinhos relacionados ao meio ambiente. Para que a atividade fosse realizada foi agendado o laboratório de Informática quatro horários para cada turma.

² Hagáquê: editor de histórias em quadrinhos. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=oYJ4FV6sA80>

Essa pesquisa foi feita através de um questionário aplicado aos alunos, na forma presencial. O referido questionário foi composto por seis questões relacionadas aos as questões ambientais, quanto ao software utilizado e o trabalho de conscientização realizado pelo professor em sala de aula.

Com os dados coletados foi realizada a tabulação das respostas para posterior análise e conclusão do que foi pesquisado.

Com o auxílio do professor regente da classe foi apresentado as histórias em quadrinho da Tuma da Monica. Utilizando o laboratório de informática os alunos acessaram o link³, onde os alunos tiveram a oportunidade de fazer uma leitura navegar pelo portal. Com isso acreditamos que as histórias em quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura, independente de sua faixa etárias, pois elas iniciam o gosto pela leitura, e este leitor não fica apenas para as histórias em quadrinhos, mas migra para outros gêneros.

No segundo momento foi apresentado para os alunos o programa HAGAQUÊ, nesta etapa, eles assistirão dois vídeos que demonstram como utilizar os recursos do Programa HAGAQUÊ⁴, como sobreposição de imagens; maximização e minimização dos personagens, balões e tamanhos das fontes aplicadas; além de como salvarem suas histórias.

Segundo Passarelli (2004),

“Um dos fatores que me motiva a lidar com HQ's é a possibilidade de com elas realizar um trabalho que considera os conteúdos a serem contemplados em relação aos aprendentes: conteúdos conceituais (referentes a informações, fatos, conceitos, imagens etc), procedimentais (habilidades, hábitos, aptidões, procedimentos, etc .) e conteúdos atitudinais (disposições, sentimentos, interesses, posturas, atitudes, etc.) como aventa Vasconsellos” (p. 49).

O ser humano depende diretamente do meio onde vive. Toda e qualquer alteração que o meio sofra o ser humano sofre também. Isso vem sendo comprovado a cada década. O meio ambiente está sendo cada vez mais alterado pelo homem. Com os impactos sofridos pelo meio ambiente, o termo sustentabilidade tem sido foco de discussão em fóruns e encontros de ambientalistas. Partindo deste principio será que é possível conciliar uma vida confortável com o ambiente onde estudamos?

³ <http://www.monica.com.br/index.htm>

⁴ <http://pan.nied.unicamp.br/~hagaque/downloads.php?lang=pt-BR>

4 RESULTADOS

O estudo de caso foi realizado com 35 alunos do ensino fundamental fase I do período matutino do colégio vicentino São José de Foz do Iguaçu, todos concordaram em responder ao (Anexo A). Apresenta-se no gráfico 1 ferramenta HQs, ofereceu condições para realizar as história em quadrinhos.

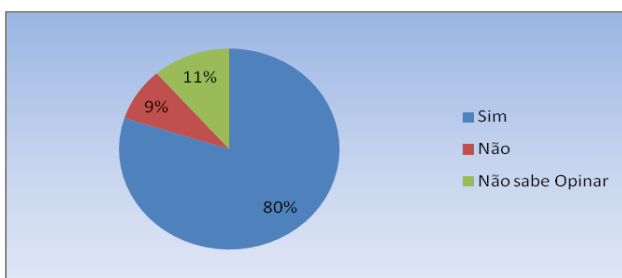


Gráfico 1 – Conhecer a ferramenta

De acordo com o instrumento de pesquisa utilizado pode-se verificar que os alunos concordaram em conhecer a ferramenta. Dessa forma verifica-se que 80% disseram que sim, 9% não e 11% não sabem opinar.

No gráfico 2 foi perguntado se os vídeos foram suficientes para realizar as atividades propostas.

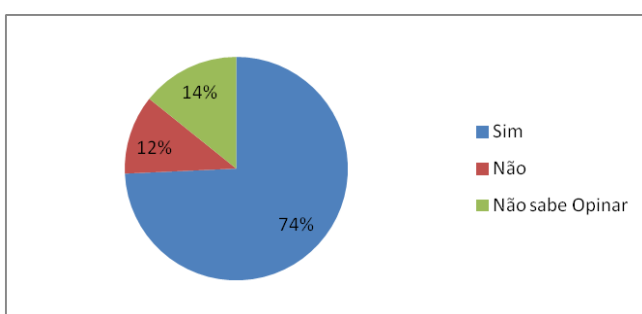


Gráfico 2 – Tutorial

Nesta questão verifica-se que a turma após assistir o vídeo tutorial percebe-se que a maioria dos alunos demonstrou entendimento do software para realizar as atividades propostas.

A seguir foi questionado sobre o meio ambiente e se as atividades podem contribuir para conscientização dos alunos no colégio, conforme o gráfico 3 e 4.

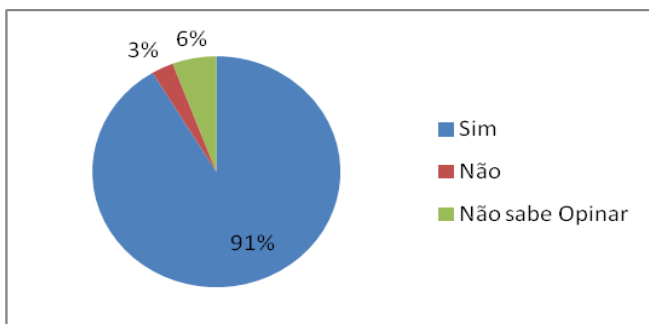


Gráfico 3 – Interesse pelo assunto meio ambiente

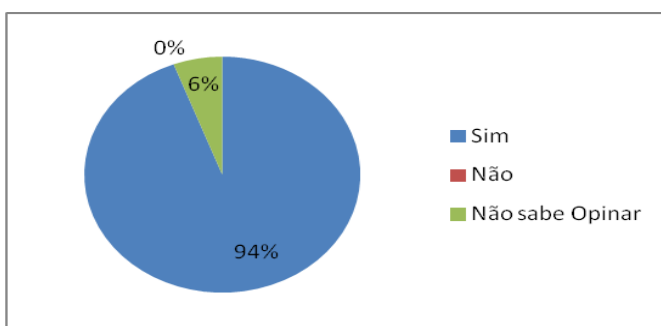


Gráfico 4 – Atividade pode contribuir para conscientização dos alunos

Verificando-se que 91% dos alunos tem Interesse pelo assunto meio ambiente e que as atividades contribuem em 94% para a conscientização dos alunos em relação ao meio ambiente.

No gráfico 5, a questão refere-se à relação as formas em que o aluno pode contribuir para a preservação do meio ambiente, assim pode-se verificar como o aluno considera as formas mais importante para a preservação do meio ambiente.

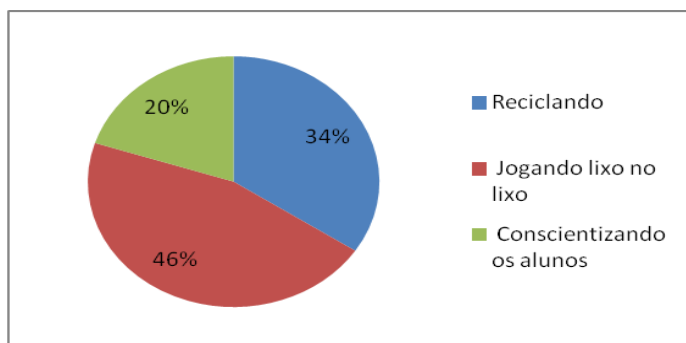


Gráfico 5 - Formas de preservação

Observa-se no gráfico 5 que os alunos ficaram divididos quanto as formas de apresentadas tendo como destaque em 46% o ato de jogar lixo no lixo, percebe-se

que a atitude influenciadas nas ações do comportamento. A última questão refere-se à orientação que o professor faz em relação às questões ambientais, como criar, na escola, um ambiente capaz de envolver os os alunos a uma melhor qualidade de vida.

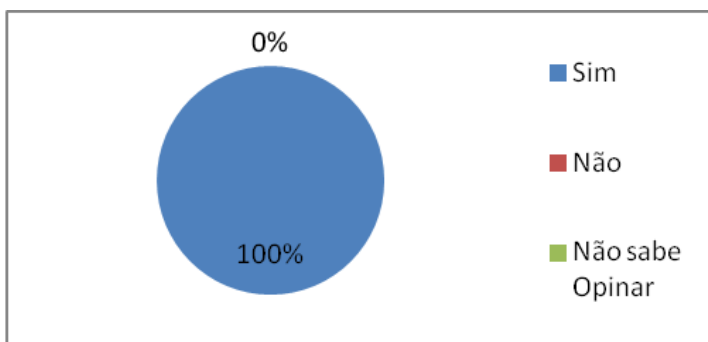


Gráfico 6 – O professor fala sobre as questões ambientais

Verifica-se que neste item os alunos concordaram em 100% que os professores tem uma preocupação com o meio ambiente. Esse é um dado fundamental para nosso estudo de caso, visto que a partir dele o trabalho de orientação é feita considerando importante metodologia para uma conscientização do meio ambiente.

Os alunos das series iniciais são os que tem maior interesse pelo história em quadrinho, devido o aspecto lúdico (cor, figura, argumento, jogos verbais, etc.) á medida que o aluno cresce a idade, ocorre uma redefinição quanto aos próprios textos a serem lidos, incorporados outros tipos de leitura e jornais.

É preciso, portanto, aproveitar esse fascínio que os quadrinhos exercem, principalmente sobre a infância, utilizado toda a expressão do profundo significado que encerram.

Atividades, historias em quadrinhos envolveu diversas linguagens enriquecendo a experiência do aluno pois oferecem diversos campos de trabalho. No laboratório de informática os alunos desenvolveram histórias em quadrinhos, sendo uma atividade muito prazerosa que contou com a participação de todos os alunos conforme mostramos nos anexos.

Portanto podemos associar às historias em quadrinhos a ideia de diversão e passatempo e a interferência da imagem no modo de pensar das pessoas e em seu imaginário.

5 DISCUSSÃO

A escola ao promover atividades que envolvam os meios de comunicação de massa, pode levar o conhecer melhor, analisá-los, desmistificando-os na medida em que os processos de produção sejam conhecidos com eles uma relação mais crítica e dinâmica. As atividades de criação e produção são fundamentais para o aluno vivenciar a complexidade do processo, nem sempre parceladas na sua função.

Propomos um estudo mais profundo sobre os benefícios da história em quadrinho no laboratório de informática, (Anexo-B) que o aluno é estimulado a criar e ler e compreender o prazer da leitura, possivelmente desenvolverá a habilidade em criar.

É possível que mediante a mudança da prática pedagógica do professor provoque mudanças na aprendizagem do aluno, por isso acredita-se que este artigo vem a contribuir para o processo de aprimoramento da linguagem nas séries iniciais assim como desenvolver a imaginação e a criatividade.

Neste sentido, toda a coleta de informações será localizada de fontes diversas em três momentos: identificação de fontes, localização dos dados e transcrição dos dados para o computador no laboratório de informática.

Com o crescimento do conhecimento das questões ambientais e as interações de suas consequências entre as nações, suas discussões passaram a ter uma relevância internacional (BRASIL, 1998a). A partir dessa constatação, iniciou-se o processo de compromissos mundiais intergovernamentais e interinstitucionais acerca da minimização dos impactos ambientais causados pela ocupação humana sobre o ambiente (ARAÚJO, 2002).

De acordo com o pedagogo Azis Abrahão (MOYA, 1977, p. 147), ao lado da instrução formal, rígida, há um aprendizado indireto, que também permite a aquisição de conhecimento e que pode ser realizado concomitantemente à instrução direta. Neste sentido, ressalta Abrahão, a História em Quadrinhos, "como veículo de aprendizagem para as crianças, não só é capaz de atingir uma finalidade instrutiva (ensino direto ou central), pela apresentação dos mais diversos assuntos e noções. Mais do que isto, e principalmente, consegue preencher uma finalidade educativa

(ensino concomitante), por um desenvolvimento, que produz, de ordem psico-pedagógica, isto é, dos processos mentais e do interesse pela leitura".

Ao educar se vê às voltas com um numero assustador de atividades: os supervisores de ensino, com atividades diferenciadas em excesso; o professor com excesso de aulas semanais; o bibliotecário, com acúmulos de serviços técnicos considerados em geral prioritários, não sobra tempo a esses profissionais para acompanhar o movimento editorial da leitura infantil e juvenil.

Assim podemos afirma que os jovens estejam em contato com todo o tipo de obras literárias e façam a suas opções. Praticamente estão motivadas por um tipo especial de narrativa: a dos quadrinhos.

Segundo Sato mundialmente a definição mais conhecida da educação ambiental é da Conferência de Tbilisi:

"A educação ambiental é um processo de reconhecimento de valores e clarificação de conceitos, objetivando o desenvolvimento das habilidades e modificando as atitudes em relação ao meio, para entender e apreciar as inter-relações entre os seres humanos, suas culturas e seus meios biofísicos. A educação ambiental também está relacionada com a prática das tomadas de decisões e a ética que conduzem para a melhoria da qualidade de vida" (1997p. 86).

Levando-se em conta que as questões ambientais trazem consigo muita complexidade e que atravessam as diversas áreas do conhecimento humano, sendo uma espécie de teia que liga esses conhecimentos, é possível pensar os meios de comunicação não apenas como veículos de repasse de informações. Quer seja sobre os problemas sócio ambientais, quer seja sobre outras temáticas contundentes, é necessário que se utilize seu poder de penetração e persuasão, contribuindo assim para a formação de seres humanos conscientes a formação da sua inserção nos ambientes naturais e culturais. Assim utilizamos a ferramenta necessária uma interpretação das representações que estão inseridas nos sons, nas cores, imagens e desenhos (recursos esses abundantes nas HQs).

Conforme Gairsa (1970, p.20) (...) a primeira forma de escrita conhecida – os hieróglifos do Egito – foi o segundo tipo de história em quadrinhos que a humanidade conheceu. A história em quadrinhos evoluiu muito desde então, de acordo com estudos de Couperie (1970, p.9) O advento da história em quadrinhos foi preparado com uma longa evolução, cuja amplitude ultrapassa muito o domínio de seus primeiros protótipos na arte figurativa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para que se tenha bons resultados é necessário uma conscientização tanto na família como na escola, para que seja estimulada o hábito da leitura, tanto lendo como criando quadrinhos.

O momento atual exige que a sociedade esteja mais motivada e mobilizada para assumir um caráter mais positivo, assim como para poder questionar de forma concreta a falta de iniciativa dos governos para implementar políticas pautadas pelo binômio sustentabilidade e desenvolvimento, num contexto de crescentes dificuldades para promover a inclusão social. Diversas experiências bem-sucedidas, principalmente por parte de administrações o desafio ambiental urbano deve centrar-se em ações que dinamizem o acesso à consciência ambiental dos cidadãos a partir de um intenso trabalho de educação.

A preservação do meio ambiente deve acontecer com uma conscientização de todos os alunos, tendo como ponto de partida na escola. Pois cabe ao professor estimular ações que promovam a criatividade dos alunos, assim podendo vivenciar experiências que poderá viabilizar ações governamentais pautadas pela adoção dos princípios e vontade política.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, M.L.F. **A Educação Ambiental, Parâmetros Curriculares e Universidade**. Porto Velho: Editora da Universidade Federal de Rondônia, 2002. Disponível em: <www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/holos/.../4463> Acesso em: 11 mar. 2013.
- COUPERIE, P. et al. **História em quadrinhos e comunicação de massa**. São Paulo: MAM Assis Chateaubriand, 1970.
- DORFMAN, Ariel & MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald**. Comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- GAIRSA, José. **Desde a Pré-História até McLuhan**. In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970, pp.115-120.
- HAGÁQUÊ. **Editor de histórias em quadrinhos**. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=oYJ4FV6sA80>. Acesso em: 05 abr.2013.
- LOUREIRO, C.F.B 2003. (org.). **Cidadania e Meio Ambiente**. Salvador: Centro de Recursos Ambientais da Bahia.
- MENDES, M.R.S. (1990/1) **El Papel Educativo de los Comics Infantiles**: (Análisis de los Estereotipos Sexuales). Tese de Doutorado, Facultad de Ciencias de la Información da Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.
- MORAN, J.M. e ALMEIDA, M.E.B, **Integração das Tecnologias na Educação**. SEED/MEC-2005.
- MOYA, Álvaro de. Shazam, 3ª ed. São Paulo: **Perspectiva** (Debates, 26), 1977
- _____. **História da História em Quadrinhos**. Porto Alegre, L&PM, 1986.
- PASSARELLI, Lilian Ghiuro. **Os quadrinhos na educação linguística**: história, teoria e prática. In: BASTOS, Neusa Barbosa. *Língua portuguesa em caleidoscópio*. São Paulo: EDUC, 2004. p. 47-59.
- SATO, M. 1997. **Educação para o Ambiente Amazônico**. São Carlos: UFSCar, Tese. Doutorado em Ecologia e Recursos Naturais – Universidade Federal de São Carlos.
- SEIFFER, N. F. 1998. **O Desafio da Pesquisa Ambiental**. Cadernos de Ciência & Tecnologia 5(3): 103-122.
- SOUSA, Mauricio de. **Uma vitória do quadrinho Brasileiro**. Revista Vozes: Rio de Janeiro: 1969.

ANEXOS

Anexo A - Questionário

01 - A ferramenta apresentada HQ ofereceu condições para realizar as história em quadrinhos.

() Sim

() Não

() Não sabe Opinar

2 – Os vídeos (tutorial) utilizados foram suficientes para aprender a realizar as atividades propostas?

() Sim

() Não

() Não sabe Opinar

3 - Esta atividade despertou seu interesse pelo assunto meio ambiente?

() Sim

() Não

() Não sabe Opinar

4 – Você acredita que esta atividade pode contribuir para conscientização dos alunos no colégio?

() Sim

() Não

() Não sabe Opinar

5 – De que formas você pode contribuir para a preservação do meio ambiente.

() Reciclando

() Jogando lixo no lixo

() Conscientizando os alunos

6 – O professor fala sobre as questões ambientais.

() Sim

() Não

() As vezes

Anexo B - Atividade em sala de aula aluno - Colégio Vicentino São José

